



TEMA: CIDADE E CULTURA

Na sociedade contemporânea, as tecnologias de comunicação e informação têm papel fundamental no processo de criação, apropriação e disseminação das produções culturais, ao mesmo tempo em que constituem um desafio para a diversidade cultural, já que nem todos têm acesso aos meios de comunicação.

Nesse sentido, a proposta do tema **Cidade e Cultura** é investigar e apresentar manifestações culturais vividas pela população local: música, pintura, cultura digital, dança, festas são algumas das possibilidades. Avaliem as pautas sugeridas ou elaborem outras que sejam mais adequadas à sua realidade.

PAUTA 1: ESPAÇOS DA CULTURA



Objetivo:

Mostrar os espaços utilizados para a expressão cultural na região ou cidade, e as características das manifestações e do público participante.

Definição dos aparatos técnicos:

Bloco de anotação, câmera de vídeo ou de celular, gravador de áudio, máquina fotográfica etc.

Abordagens de pesquisa

- Faça um levantamento sobre os espaços existentes no bairro ou na cidade destinados a eventos culturais, como teatros, cinemas, parques, centros culturais e de exposição, bibliotecas etc. Procure levantar o perfil das atividades que ocorrem neles e do público participante

- A equipe pode se dedicar a um levantamento sobre instituições culturais de bairro, de profissionais (como atores, músicos, artistas, artesões etc) para conhecer suas produções e como apresentam sua cultura para a população.
- Pesquise o site da prefeitura, página da Secretaria da Cultura (ou outros sites), os veículos de comunicação (TV, Rádio, Jornal, Revista de sua cidade ou região) e identifique os espetáculos que acontecerão na região.
- Procure saber se há programas de apoio do governo municipal ou de empresas para produção e apresentação de espetáculos, exposições, shows etc.

Exercícios de observação

- Entreviste pessoas de diferentes idades e condição econômica para saber se frequentam espaços culturais, quais e em que frequência. Os dados podem resultar em tabelas e gráficos para exposições. As entrevistas podem ser em áudio ou vídeo para compor reportagens nestas linguagens, e para posterior veiculação.
- Observe espaços culturais que tenham exposições acontecendo, como museu, galeria, centros culturais, biblioteca, praças, shopping. Procure identificar as características da exposição e o perfil do público. Seria interessante fazer entrevistas com o público para saber o que acham da exposição, se costumam frequentar o lugar e em que frequência. Pesquise estes dados também com os responsáveis pelo espaço ou pela exposição.
- No caso de teatros e cinemas, a equipe pode abordar os gestores do espaço e o público participante para levantar as características das apresentações (gênero, horários que acontecem, origem do espetáculo etc) e do público (perfil, opiniões a respeito, sugestões para outras apresentações).
- Visite os estúdios da rádio e/ou da TV, a redação de jornais e revistas de sua cidade/região. Entreviste os profissionais responsáveis pela divulgação e cobertura de apresentações culturais da região (cinema, teatro, shows, espetáculos, exposições) para saber quais são privilegiados na divulgação, o porquê, e como isto é feito.

Pense em projetos sobre espaços e apresentações culturais

- A partir das pesquisas feitas como sugeridas acima, a equipe pode pensar em projetos que divulguem os resultados em diferentes locais (nas escolas, no bairro, nos espaços culturais, através de veículos de comunicação da região).
- No caso de levantamentos com a população e frequentadores dos espaços culturais sobre tipos de eventos de preferência ou de sugestões, a equipe pode produzir uma apresentação a respeito (em diferentes formatos) para entregar aos responsáveis dos espaços culturais, ou ao governo local (prefeitura ou secretaria da cultura). E, ainda, propor parcerias com estas instituições e empresas da região para promoção dos espetáculos, apresentações e exposições sugeridas pelos entrevistados.
- A partir dos resultados, a equipe pode fazer uma exposição (em vários formatos como cartazes, power-point, programas de rádio ou em vídeo com entrevistas gravadas e apresentação dos resultados quantitativos, dentre outras linguagens) para exibir na escola, ou em outros lugares públicos (como praças, prefeitura, Secretarias Municipais, Centros Comerciais etc) através de parcerias propostas aos seus gestores.
- Outro aspecto que a equipe pode se dedicar é elaborar projetos para aproximar os moradores aos espaços culturais de exposições, de shows, apresentações em teatro e cinema. Para isto

acontecer, pode-se pensar em diferentes estratégias de divulgação dos eventos culturais que ainda acontecerão; pensar em propostas de parcerias para diminuir os preços, e com isso ampliar o acesso para a população mais carente.

Publicação

- Publique na comunidade a sua reportagem na mídia escolhida (texto, foto, vídeo, áudio etc.). Não se esqueça de colocar o crédito, ou seja, nomes dos repórteres, do chefe de redação, e da agência de notícias (sua escola).
- As reportagens podem registrar as três fases do projeto:
 - **Reportagem de Campo:** reportagens que tragam um registro do levantamento feito pela equipe a respeito dos espaços e eventos culturais no bairro, na cidade, ou na região; reportagens sobre o perfil do público participante, das preferências e sugestões de novos eventos e exposições; reportagens que abordem aspectos da divulgação e cobertura dos eventos culturais e atividades dos espaços culturais através dos veículos de comunicação da região.
 - **Projeto da equipe e Equipe em ação:** reportagens que apresentem projetos de divulgação dos eventos e espaços culturais (na escola, no bairro, na cidade); que registrem as ações diretas da equipe no desenvolvimento de projetos de ampliação dos eventos ou da participação da população (projeto proposto pela equipe ou que já estejam em andamento em algum lugar)
- Visite publicações online de outras escolas sobre a mesma pauta e deixe seus comentários.

PAUTA 2: A CULTURA DIGITAL



A TV começou oferecendo entretenimento e informação. Hoje, pode ser usada como telessala, para cursos a distância. A multimídia está presente em vários produtos tecnológicos, como a TV digital, o MP4, DVD, Karaoke, celulares, sites e portais, dentre outros.

E a tecnologia digital permite a pirataria em maior escala. É preciso discutir sobre os males disso e o que se faz para combater o comércio ilegal destes produtos.

Objetivo:

Mostrar como o uso das novas tecnologias está provocando mudanças no modo de vida e cultura locais.

Definição dos aparatos técnicos:

Bloco de anotação, câmera de vídeo ou celular, gravador de áudio, máquina fotográfica etc.

Abordagens de pesquisa

- Os inúmeros suportes eletrônicos dão vida nova aos tradicionais conteúdos de jornais, revistas, rádio, TV e cinema. Verifique se a era digital atinge os meios de comunicação locais e de que forma são recebidos pela população.
- Faça um levantamento sobre o comércio destes produtos em sua cidade ou região. Se há lojas, quantas são, quais os produtos mais vendidos. Observe também a origem da produção dos produtos vendidos. Se há comércio ilegal (vendedores ambulantes), se há venda de produtos piratas. Procure pesquisar na Internet, a população, e órgãos fiscalizadores a respeito do comércio ilegal de produtos piratas (se ocorre e o porquê, seu volume, como é combatido, suas consequências para a economia local).
- A equipe pode se dedicar a um levantamento sobre a existência ou não do hábito de produzir cultura digital na sua comunidade, como vídeos (com uso de câmera digital ou câmera de celular) e música (por pessoas ou bandas locais) para veiculação na Internet ou veículos de comunicação da região (rádio comercial, rádio comunitário, Tvs, etc).
- *Telecentros* e *lan houses* romperam a dificuldade de acesso à internet e seus recursos. Conheça esses e outros espaços que ofereçam estes serviços, para identificar os tipos de conteúdos digitais mais visitados (sites de museus, clipes de cinema, curta-metragens, sites de músicas para download).
- Pesquise o site de sua cidade ou região e verifique se as informações são disponibilizadas somente em texto ou se há inclusão de pequenos vídeos e/ou áudios ilustrativos, tanto para o munícipe como para o turista.

Exercícios de observação

- Entreviste 2 ou 3 jovens que fazem uso de MP3 / MP4, para saber o quanto e em que contexto ouvem os programas, e quais são os programas e o estilo de música preferidos;
- Entreviste 2 ou 3 jovens que fazem uso do *YouTube* ou de *Video Streaming*, para saber se já publicaram algum vídeo, se assistiram a algum vídeo ou participaram de alguma videoconferência. Se sim, procure saber o que acharam a respeito;
- Visite os estúdios da rádio e/ou da TV de sua cidade/região. Entreviste os integrantes da ilha de edição e pergunte sobre a evolução desses recursos e o impacto sobre a qualidade do trabalho final.
- Entreviste 2 ou 3 proprietários ou vendedores de lojas de CD / DVD, para conhecer o perfil de quem prefere comprar música e filmes/shows a assisti-los via internet ou, até mesmo, baixá-los em seus micros.
- Faça uma pesquisa sobre a venda e o consumo de produtos piratas como CD, DVD, Software (como os de jogos digitais) na sua região. Procure observar se há vendedores autônomos (vendedores ambulantes) deste tipo de produto, e se possível faça entrevistas (no caso, para a entrevista ser aceita, informe ao entrevistado que a identidade dele será preservada com nome fictício e sem imagens). Procure também entrevistar os consumidores deste tipo de produto para saber porque compram e se sabem as consequências disso para a sociedade. E ainda, pesquisem entre os donos de lojas legalizadas sobre a concorrência da pirataria e as consequências para seus negócios.

Pense em projetos sobre a cultura digital

- Com os moradores:
 - Projeto sobre o perfil de consumo de produtos digitais: a equipe pode elaborar um questionário a respeito dos produtos digitais consumidos para ser aplicado em entrevistas com os moradores de uma determinada região (a rua, o bairro, entre alunos, professores e funcionários da escola, por exemplo). Com os dados é possível se fazer uma tabulação e gráficos que indiquem o perfil deste tipo de consumo. Pode ser incluído neste levantamento se há o consumo de produtos piratas.
 - A equipe pode incluir nesta pesquisa itens para saber se há ou não o hábito de baixar produtos digitais pela Internet, como músicas, filmes, software.
 - A partir dos resultados, a equipe pode fazer uma exposição dos resultados (em vários formatos como cartazes, power-point, programas de rádio ou em vídeo com entrevistas gravadas e apresentação dos resultados quantitativos, dentre outras linguagens) para exibir na escola, ou em outros lugares públicos (como praças, prefeitura, Secretarias Municipais, Centros Comerciais etc) através de parcerias propostas aos seus gestores.
 - Caso seja identificada um grande consumo de produtos piratas, a equipe pode pensar em estratégias para conscientizar os moradores (da rua, da comunidade escolar, do bairro, da cidade etc) sobre os males deste comportamento para a economia local.
 - Outro aspecto que a equipe pode se dedicar é o de aproximar os moradores no uso de produtos digitais, inclusive em sua produção como no caso de vídeos feitos com câmeras de celular, ou gravação de músicas em CD, em MP3 ou MP4 para posterior veiculação pela Internet (Youtube, Evoca, sites de escolas, instituições da região), ou promover parceria com rádios e Tvs locais para a veiculação destas produções.

- Nas lojas e vendedores ambulantes
 - A equipe pode fazer uma pesquisa em lojas de CD e DVD para saber o quanto e quais são vendidos. O mesmo levantamento pode ser feito com locadoras de DVD para conhecer quais são os produtos mais procurados (por gênero, títulos etc). Com os dados será possível fazer uma tabulação e gráficos que demonstrem o perfil deste tipo de consumo.
 - Se a equipe identificar que há a venda de produtos digitais piratas por ambulantes, pode-se pensar em campanhas de conscientização da comunidade sobre os problemas causados por este tipo de comércio. Pode-se procurar parceria com empresas e órgãos públicos para apoiar nestas ações. A equipe pode pensar em propostas que dêem alternativas aos vendedores ambulantes, já que muitos sobrevivem deste tipo de comércio.
 - A partir dos resultados, a equipe pode fazer uma exposição dos resultados (em vários formatos como cartazes, power-point, programas de rádio ou em vídeo com entrevistas gravadas e apresentação dos resultados quantitativos, dentre outras linguagens) para exibir na escola, ou em outros lugares públicos (como praças, prefeitura, Secretarias Municipais, Centros Comerciais etc) através de parcerias propostas aos seus gestores.

Publicação

- Publique na comunidade a sua reportagem na mídia escolhida (texto, foto, vídeo, áudio etc.). Não se esqueça de colocar o crédito, ou seja, nomes dos repórteres, do chefe de redação, e da agência de notícias (sua escola).
- As reportagens podem registrar as três fases do projeto:
 - **Reportagem de Campo:** reportagens que tragam um registro do levantamento feito pela equipe a respeito do consumo de produtos digitais, no bairro, no comércio local e instituições da região, nas casas dos integrantes da equipe, ou de vizinhos e entrevistados;
 - **Projeto da equipe e Equipe em ação:** reportagens que apresentem idéias para divulgar os resultados das pesquisas sobre o perfil de consumo; que retratem projetos de combate à pirataria, caso ela ocorra na região; que registrem as ações diretas da equipe no desenvolvimento de projetos de levantamento, produção e divulgação de produtos digitais pelos moradores da região (projeto proposto pela equipe ou que já estejam em andamento em algum lugar)

Visite publicações online de outras escolas sobre a mesma pauta e deixe seus comentários.

PAUTA 3: HOJE É DIA DE FESTA!



Além de garantir a tradição local, as festas e comemorações regionais atraem turistas e negócios para a região.

Objetivo:

Apresentar as várias comemorações, festas e celebrações locais como forma de produção e preservação das memórias artística e cultural.

Definição dos aparatos técnicos:

Bloco de anotação, câmera de vídeo ou de celular, gravador de áudio, máquina fotográfica etc.

Abordagens de pesquisa

- Pesquisar com representantes da Secretaria Municipal de Cultura sobre o calendário fixo das festas e demais comemorações da cidade/região.
- Pesquisar com organizadores e participantes das festas sobre o motivo que os leva a integrá-las.
- Pesquisar com professores e alunos se os eventos comemorativos da localidade estão incluídos nas atividades pedagógicas.
- Pesquisar nos setores das várias mídias (rádio, TV, jornal, espaços culturais) responsáveis pela divulgação dos eventos, verificando a abrangência da comunicação (local ou regional).
- Visite o site da Secretaria Municipal de Cultura (algumas cidades incluem *Educação e Desporto* nessa categoria) e verifique a programação de eventos culturais envolvendo música, dança, teatro ou expressões artísticas locais.
- Conheça os espaços que abrigam tais eventos (parques, ruas, centros e casas de cultura, estação de ferro).

Pense em projetos sobre festas locais

- No caso de identificarem festas típicas de moradores de um bairro ou região, a equipe pode pensar em projetos que proponham a divulgação destes eventos para os demais habitantes da cidade; ou também em projetos que procurem parcerias com empresas, lojas e instituições para apoiarem estes eventos (com produtos, divulgação, prêmios) em troca de espaço de venda e publicidade;
- A equipe pode pensar também em fazer o registro destas festividades para posterior

exposição de material a respeito (com cartazes, vídeos, áudio) em locais especiais como escola, centros culturais, prefeitura, praças, ou ainda em veicular em mídias locais como rádios (comerciais e comunitárias), Tvs, jornais, revistas.

- No caso da equipe identificar festas promovidas por instituições, como a prefeitura, centros comerciais/esportivos/culturais, associações, dentre outras, pode-se pensar em projetos que promovam maior participação da população, de cobertura e posterior divulgação (na escola, no bairro, em praças e centros culturais, na mídia local – jornal, revista, rádio, TV).
- Para festas típicas da escola, o projeto da equipe pode se dedicar a conquistar mais apoio (financeiro, em produtos ou serviços, para divulgação) de parceiros locais como lojas, empresas, indústrias, em troca de espaço na festa para venda de seus produtos e serviços.
- A equipe pode pensar num projeto que articule a arrecadação de uma festa (já existente ou criada para isso) com apoio de instituições (escola, empresas, indústrias, lojas, governo, associações), para ajudar a uma instituição de ação comunitária/social, como creche, asilo, orfanato, famílias carentes etc. Neste caso, considere também as orientações do Tema Cidade e Participação Social.

Publicação

- Publique na comunidade a sua reportagem na mídia escolhida (texto, foto, vídeo, áudio etc.). Não se esqueça de colocar o crédito, ou seja, nomes dos repórteres, do chefe de redação, e da agência de notícias (sua escola).
- As reportagens podem registrar as três fases do projeto:
 - **Reportagem de Campo:** reportagens que tragam um registro do levantamento feito pela equipe a respeito das festas habituais ou ocasionais que ocorrem na escola, no bairro, na cidade ou região; reportagens que tragam depoimentos dos participantes (moradores ou turistas) e dos organizadores das principais festas da cidade.
 - **Projeto da equipe e Equipe em ação:** reportagens que apresentem idéias para divulgar os resultados das pesquisas sobre as principais festas identificadas, sobre seus históricos e aspectos interessantes; que retratem projetos de parcerias para apoio às festas locais; que registrem as ações diretas da equipe no desenvolvimento de projetos de festas para arrecadação de fundos para escola ou instituições de ajuda a carentes (projeto proposto pela equipe ou que já sejam promovidas por órgãos públicos ou instituições particulares)

Visite publicações online de outras escolas sobre a mesma pauta e deixe seus comentários.

PAUTA 4: GRAFITE SIM, PICHANÇA NÃO!

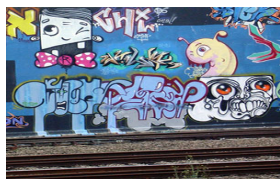


Foto: Cris Gorissen

A arte do grafite pode levar bom humor e diversão aos espaços mais inusitados.

Objetivo:

Identificar elementos simbólicos relacionados à cultura visual urbana da sua cidade a partir da prática do grafite.

Definição dos aparatos técnicos:

Bloco de anotação, câmera de vídeo ou de celular, gravador de áudio, máquina fotográfica etc.

Abordagens de pesquisa

- Entreviste professores de Educação Artística, de escolas de artes ou de centros comunitários que fazem da arte urbana uma porta de entrada para a inclusão social.
- Entreviste jovens interessados em transmitir suas idéias através da imagem estilizada usada no grafite (representada por meio de símbolos redimensionados e/ou distorcidos).
- Entreviste jovens que já praticaram a pichação, mas encontraram no grafite uma forma de expressão mais consciente e reveladora.
- Identifique locais que foram pichados e locais que foram grafitados. Procure entrevistar proprietários e transeuntes para saber o que acham de uma e de outra forma de expressão plástica.
- Procure saber se na delegacia local houve casos de prisão de pichadores, ou se há política de repressão deste tipo de vandalismo.
- Percursos públicos e/ou construções de seu entorno podem ser visualmente restaurados por meio da grafitação, representando uma forma de arte urbana local. Pesquise na Internet (veja os sites indicados neste tema) o que caracteriza um grafite e a diferença em relação à pichação.

Pense em projetos sobre grafite e pichação

- A equipe pode elaborar um projeto de conscientização da comunidade (escolar, do bairro, da cidade) sobre a diferença entre pichação e grafitação, com campanhas, entrevistas com grafiteiros, artistas plásticos, coordenadores de centros culturais, dentre outros.
- A equipe pode propor a possíveis parceiros (empresas, indústrias, lojas, instituições públicas, associação de moradores, ONGs, vizinhos) ações para a limpeza de lugares públicos que

estejam pichados e promover a grafiteagem nos locais.

Publicação

- Publique na comunidade a sua reportagem na mídia escolhida (texto, foto, vídeo, áudio etc.). Não se esqueça de colocar o crédito, ou seja, nomes dos repórteres, do chefe de redação, e da agência de notícias (sua escola).
- As reportagens podem registrar as três fases do projeto:
 - **Reportagem de Campo:** reportagens que tragam um registro do levantamento feito pela equipe a respeito das expressões artísticas em grafite e sobre os locais em que ocorrem; reportagens sobre pichações existentes; reportagens sobre opiniões a respeito de pichações e grafites existentes no bairro ou na cidade; reportagens com grafiteiros ou pichadores da região.
 - **Projeto da equipe e Equipe em ação:** reportagens que apresentem idéias para divulgar as diferenças entre grafite e pichação para a comunidade (escolar, do bairro, da cidade); reportagens sobre os projetos elaborados pelas equipes e sobre a implantação dos projetos junto a parceiros e junto à comunidade.
- Visite publicações online de outras escolas sobre a mesma pauta e deixe seus comentários.

SUGESTÕES DE SITES PARA PESQUISA

1. O Assunto é Arte e Cultura

http://www.educarede.org.br/educa/index.cfm?pg=oassuntoe.interna&id_tema=16&id_subtema=1

Link do *Portal EducaRede* que aborda o conceito de cultura e seus desdobramentos: cultura e arte, cultura contemporânea e aprendizado cultural.

2. Ministério da Cultura

<http://www.cultura.gov.br/site/>

Site oficial do Minc – Ministério da Cultura – que oferece notícias sobre projetos, editais, legislação, programas, ações, agenda e demais iniciativas locais e nacionais relativas à cultura.

3. Overmundo

<http://www.overmundo.com.br/>

Blog de observatório das culturas regionais, com materiais audiovisuais postados pelos blogueiros

4. Escola e Produção cultural

<http://www.tvebrasil.com.br/salto/boletins2001/epc/epc0.htm>

Link do portal *TVE Brasil*, vinculado ao programa *Salto para o Futuro*. A série de TV “Escola e Produção Cultural” é composta por cinco programas dedicados a refletir sobre as diferentes produções culturais e as formas como a escola se relaciona com elas.

5. Fábrica de quadrinhos

<http://fabricadequadrinhos.uol.com.br/>

Portal que oferece conteúdo cultural multimídia produzido por profissionais e por estudantes; além de resenhas e comentários sobre o mundo das artes.

6. Portal Artes

http://www.portalartes.com.br/portal/historia_arte_pop_art.asp

Divulga e sistematiza informações referentes às artes plásticas e visuais por meio do mapeamento Brasil dos Museus, Espaços Culturais, Galerias e Espaços Alternativos.

7. Arte & Matemática

www.tvcultura.com.br/artematematica/home.html

Série produzida pela TV Cultura de São Paulo, que relaciona obras de arte com a matemática. O site também oferece acesso às matérias jornalísticas, esportivas, educacionais, televisivas e radiofônicas da emissora.

8. Cinemateca Brasileira

www.cinemateca.com.br

A Cinemateca Brasileira é a instituição responsável pela preservação da produção audiovisual brasileira. Desenvolve atividades em torno da difusão e da restauração de seu acervo, um dos maiores da América Latina. São cerca de 200 mil rolos de filmes, entre longas, curtas e cinejornais. Dispõe, também, de um amplo acervo de documentos formado por livros, revistas, roteiros originais, fotografias e cartazes.

9. Cultura e Mercado

www.culturaemercado.com.br

Revista eletrônica semanal, sendo referência na cobertura e análise político-culturais do Brasil e do mundo. No ar há mais de 8 anos, aborda temas como a manutenção das leis de incentivo, a campanha pela Convenção da Unesco pela Diversidade Cultural, o desenvolvimento da Economia Criativa, o debate em torno da escolha do modelo da TV Digital no país e as eleições e a análise dos programas dos candidatos para a área

cultural.

10. Graffiti

<http://www.graffiti.org.br/>

Site do projeto *ArtBr*, que oferece formação de jovens e adultos para serem Diretores de Arte da cidade de São Paulo através da arte urbana, ampliando o universo e visão por meio de oficinas de graffitiis-murais, arte pública, vídeos interativos para web e websites.

11. Ministério da Cultura – MinC – Cultura Digital

<http://www.cultura.gov.br/site/>

Link que oferece dicas sobre eventos, artigos e espaços virtuais referentes à produção da cultura digital brasileira.

ORIENTAÇÕES PARA O PROFESSOR

1 – Introdução

A produção cultural também ocorre fora da escola sendo, muitas vezes, resultado do que os alunos aprendem de maneira formal. Os veículos de comunicação, especialmente as mídias digitais que permitem edição e transmissão praticamente instantâneas, têm papel fundamental no processo de criação, apropriação e disseminação das várias manifestações, funcionando como observatório da movimentação social.

Desse modo, é importante a escola estabelecer relações entre as manifestações culturais vividas e observadas pelos estudantes e os conteúdos do currículo escolar das diferentes áreas do conhecimento.

2 - Possíveis relações de conteúdos curriculares do Ensino Fundamental

Cidade e Cultura	
Disciplina	Relações com conteúdos
Arte	Estudos sobre folclore. Estudos sobre festas regionais e nacionais. Estudos sobre formas de expressão cultural (teatro, cinema, artesanato, dança, artes plásticas). Estes estudos podem ocorrer através das atividades práticas promovidas pelo educador. Estudos sobre materiais e técnicas utilizadas em artefatos e vestimentas próprias de manifestações culturais da região. Abordagens sobre formas de expressão e manifestações populares ou da cultura midiática presente no cotidiano dos alunos ou dos entrevistados.
História	Relações entre sociedades estudadas de cada período histórico com as suas principais formas e linguagens culturais e de suas heranças culturais presentes ainda hoje. Identificação de aspectos de culturas estrangeiras e das culturas nativas nas manifestações culturais brasileiras. Aspectos da História social da cultura.
Geografia	Estudos sobre as relações entre cada região (do Brasil ou do mundo) com características das principais manifestações culturais da mesma região, considerando aspectos naturais, geográficos, climáticos, econômicos e sociais.
Matemática	Exercícios com dados recolhidos em entrevistas e pesquisas sobre manifestações culturais da região para elaboração de tabelas quantitativas e porcentagens, ou gráficos.
Língua Portuguesa	Elaboração de textos para entrevistas e dos textos das reportagens. Estudos sobre linguagens e formas de comunicação características das manifestações culturais da região, como músicas, versos, expressões típicas etc.
Língua Estrangeira	Expressões em língua estrangeira presentes em manifestações culturais que tiveram forte influência de sociedades estrangeiras, presentes na região.

3 - Possíveis relações de conteúdos curriculares do Ensino Médio*

Cidade e Cultura			
DISCIPLINA	1ª série	2ª série	3ª série
História		Estabelecer relações entre o desenvolvimento da informática na sua cidade, que mudanças promoveu nas relações de trabalho.	Em sua região, identificar campos de trabalho que se relacionam às tecnologias, considerando as mudanças que provocaram no modo de vida e na cultura local. O uso das novas tecnologias da informação alterando os tempos e lugares do trabalho.
Geografia	Relação entre mercado de produtos legais e piratas na região e os	Relacionar as músicas e as festas regionais com a matriz étnico-cultural	Fluxos de idéias e informação: como o advento do “mundo

	impactos na economia.	do lugar onde você vive.	virtual” e das novas tecnologias de informação alteraram a produção musical da sua localidade. Por exemplo: nas festas usa-se CD, disco de vinil ou MP3?
Biologia	Através da busca de informações disponíveis no mundo digital, promover a seleção de todo esse universo cultural e informativo, a fim de aprimorar o seu desenvolvimento bio-psico-social. Promover uma agenda cultural dos eventos que acontecem na cidade/bairro relacionados com a temática Ambiental, Prevenção aos agravos à Saúde, assuntos relacionados à divulgação da popularização das ciências e que sejam de interesse ao jovem.		
Matemática	Exercícios com dados recolhidos em entrevistas e pesquisas sobre manifestações culturais da região para elaboração de tabelas quantitativas e porcentagens, ou gráficos. Estudar as formas de monumentos, igrejas, catedrais, museus e outros, comparando-os com as formas e elementos geométricos. Um estudo interdisciplinar com a disciplina de Arte também poderá ser favorecido. Pode-se levar em conta as implicações estéticas, urbanísticas, organização sócio-cultural, econômica e política.		

*Esses conteúdos foram indicados pela equipe de especialistas da CENP (Coordenadoria de Estudos e Normas Pedagógicas) da Secretaria Estadual de Educação de São Paulo. É importante ressaltar que outras relações curriculares podem ser estabelecidas conforme a realidade de cada rede de ensino.

3 - Procedimentos didáticos para abordagem dos conteúdos

- O objetivo da pauta é que os alunos façam suas pesquisas no contexto atual para as produções de suas reportagens. Por isso, é importante que o professor faça a relação de conteúdos curriculares previstos em sua disciplina com a pauta a ser desenvolvida pela equipe de reportagem.
- Outro procedimento deve ser a orientação para que os grupos se organizem e entendam a proposta da pesquisa (temas e etapas) e para que façam seu planejamento antes de realizar suas pesquisas.
- O professor pode complementar seus estudos sobre o tema proposto consultando os sites indicados na editoria, bem como sugerindo outras fontes na Internet e demais suportes de informação.
- É importante que o professor acompanhe a produção dos alunos decorrente das pesquisas e apóie a publicação dos resultados finais na comunidade virtual.

4 - Proposta de avaliação

O professor pode considerar os elementos referentes ao processo de desenvolvimento da pauta e a organização dos alunos da equipe de reportagem para avaliar os alunos.

Pode também avaliar o conteúdo da reportagem em relação aos conteúdos curriculares trabalhados pelo professor durante as aulas, bem como a qualidade do produto (texto, imagem, áudio e vídeo) como fonte de informação e divulgação publicados na comunidade virtual do Minha Terra 2009 (Internet).